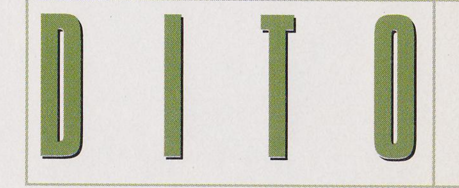

Aide de jeu :
Command & Conquer
Generals
Soluce :
Splinter Cell (suite)
En Detresse
Jeux Crack
JOYSTICK 147
Joystick
147
SPLINTER CELL
(SUITE)
•SOLUCE•
•AIDE DE JEU•
COMMAND & CONQUER GENERALS
Joystick•147
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 147
NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT



Casque Noir

Après les sérieux problèmes de mails que nous avions rencontrés le mois dernier, je suis heureux de constater que vous avez tous, ou presque, noté le changement d'adresse. Bien entendu, j'ai reçu des miiiiilllliiiiiiards de lettres mais bizarrement, assez peu de bonnes réponses. La plupart ont pensé qu'il n'existait pas de bestiole sans bouche, et surtout pas Ackboo. Quand j'y pense, c'est incroyable tout ce qu'il peut bouffer ce type. Enfin, la bébête en question existe bel et bien et sa durée de vie est si courte qu'elle ne se nourrit pas. La réponse était donc l'éphémère, qui, pour le coup, porte bien son nom. Et c'est Jahukhan qui remporte le jeu du mois. D'ailleurs, il a écrit une longue lettre dans laquelle il dit que l'on est super fort, qu'il n'aime pas C&C Generals, qu'il trouve qu'on devrait faire plus de politique dans Joystick. Pour répondre également à l'une de ses questions, les jeux présents dans le Top Redac ne sont pas triés par ordre de préférence. Ainsi, le fait que Age of Mythology se trouve au-dessus de WarCraft III ne signifie pas qu'il est meilleur. Mais assez blablaté. Voici l'énigme de ce mois d'avril : Un p'tit gars travaille 8 heures par jour, ce qui représente le tiers de la durée totale d'une journée. On peut donc en déduire que la durée totale de son travail équivaut au tiers de 365 jours, soit environ 122 jours. Soit, mais il ne travaille pas le samedi, ni le dimanche, ce qui représente 104 jours par an de glande totale. En retranchant donc 104 de 122, il ne reste que 18 jours. Ajoutez à cela les jours fériés et hop, il ne fout plus rien de l'année. Mais comment cela peut-il bien se faire ????

Bonne lecture !

JOYSTICK SOLUCES 147
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir

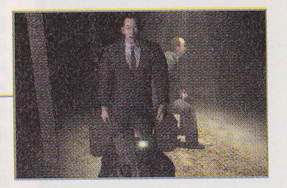
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquettiste : Adeline Clère
Secrétariat de rédaction : Sophie Prétot

Correction révision : Anne Pavan
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Dessinateur : Didier Couly
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 147
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE





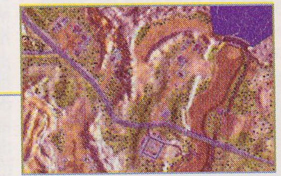


Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois d'avril. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : **casque@hfp.fr.** *et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.*







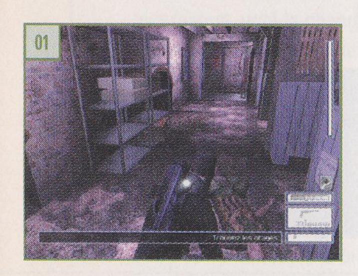




Affrontez l'énigme, résolvez les casse-tête, posez vos questions ludiques et dépannez vos camarades bloqués.

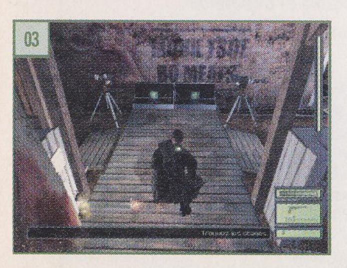
Trucs, bidouilles, patches, codes et plein d'astuces pour avancer dans vos jeux préférés.

Guide de jeu (Suite) Splinter Cell



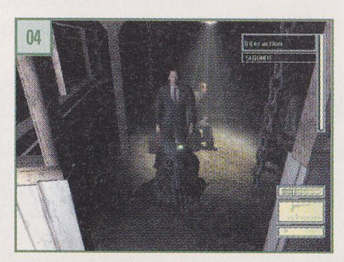
Voici la deuxième partie de Splinter Cell qui est de loin la plus intéressante. Vous devrez éviter de faire sonner les alarmes pour ne pas vous retrouver dans une position délicate et ne pas gaspiller vos munitions. Comme la fin est proche, essayez d'être le plus furtif possible histoire de faire durer le plaisir...





LES ABATTOIRS

Commencez par shooter la lumière qui est fixée au plafond de manière à vous retrouver dans l'obscurité la plus totale, puis avancez jusqu'au bout sans vous faire repérer. Attendez ensuite que le gardien passe devant vous pour le neutraliser et ramassez des torches éclairantes qui se trouvent dans le renfoncement sur la droite (Photo 01). Débarrassez-vous ensuite du second garde qui est posté sur la gauche en sortant, puis engagez-vous dans la seconde pièce en avançant doucement car vous allez tomber sur une mitrailleuse au bout à droite. Liquidez le garde qui patrouille, puis avancez jusqu'à une nouvelle pièce au fond de laquelle vous attendent deux gardes (Photo 02). Passez sur la gauche pour neutraliser les deux mitrailleuses qui sont placées au bout, puis éliminez les deux gardes. Lorsque vous allez traverser la pièce, une autre mitrailleuse vous guette sur la gauche et pour passer sans encombre, dégommez toutes les lumières et traversez rapidement. Une fois que vous aurez passé le rideau, dirigez-vous vers la droite et préparez-vous à dégommer deux gardes qui viendront dans votre direction. Continuez d'avancer pour déboucher dans une grande salle au fond de laquelle sont retenus les otages, ainsi que deux mitrailleuses que vous pourrez facilement désactiver (Photo 03). Mais avant d'aller rencontrer les otages, je vous conseille de poser quelques mines à l'entrée de cette salle, car vous ne tarderez pas recevoir

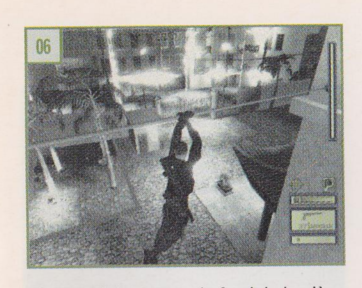




de la visite une fois que vous aurez parlé aux officiels chinois qui sont sur la droite (Photo 04). Lorsque vous aurez terminé la discussion, revenez vous placer au centre des mitrailleuses et empêchez par tous les moyens que les ennemis ne s'approchent des otages. Lorsque vous aurez repoussé la première attaque, vous devrez ensuite éliminer le chef pour passer à la mission suivante.

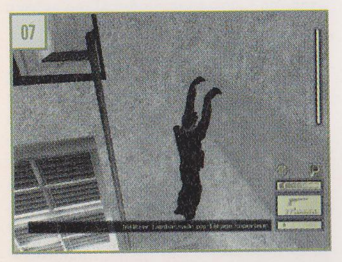
AMBASSADE DE CHINE

Entrez dans le restaurant et liquidez les deux gardes qui discutent au fond de la salle (Photo 05). Pénétrez ensuite dans la cuisine et passez par l'échelle qui se trouve sur la gauche. Lorsque vous arriverez dans la petite pièce, dégommez le néon qui est situé sur la droite, puis la petite ampoule qui se trouve à l'extérieur avant d'utiliser l'échelle. Passez sur les planches de bois pour atteindre l'autre immeuble, puis sortez sur le balcon une fois que vous aurez shooté le soldat. Servez-vous ensuite du câble qui se trouve au-dessus pour atteindre la façade de l'ambassade (Photo 06). Longez toute la corniche jusqu'à ce que vous arriviez devant une ouverture dans laquelle vous allez entrer (Photo 07). Sautez ensuite par la trappe pour passer à l'étape suivante. Allez dans le débarras et glissez-vous entre les deux parois pour atteindre un conduit qui vous permettra de descendre. Cette fois encore, glissez-vous entre les parois pour voir des soldats détruire le matériel informatique (Photo 08). Attendez que ces der-

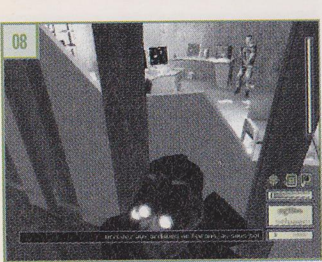


06

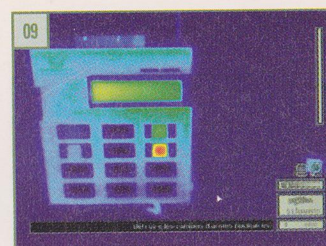
niers se dirigent vers le fond de la pièce pour leur envoyer une grenade afin de les liquider d'un seul coup. Utilisez ensuite l'ordinateur sans oublier de récupérer les sacoches sur les soldats, puis continuez d'avancer pour arriver dans un couloir où vous trouverez une petite pièce sur votre droite dans laquelle vous pourrez récupérer deux trousses de soins. Allez ensuite vers les escaliers et montez doucement parce que deux soldats vous attendent en haut et vous devrez les éliminer le plus discrètement possible car une caméra se trouve juste sur la droite. Récupérez une sacoche sur l'un d'eux, puis lorsque vous arriverez dans le petit couloir, allez tout au bout et entrez dans la dernière pièce sur la gauche. Attendez que les soldats utilisent le code pour pénétrer dans la grande salle. Lorsque ces derniers auront passé la porte, entrez discrètement et utilisez votre vision thermique pour composer le code de la porte « 1436 » (Photo 09). Entrez dans la pièce et montez tout de suite sur le meuble qui se trouve sur la droite pour



07



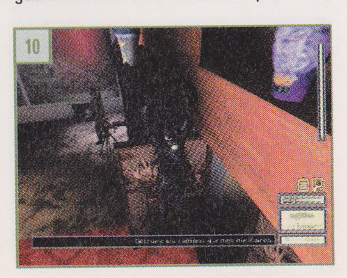
08



09

shooter le garde qui est derrière la mitrailleuse (Photo 10). Montez ensuite au-dessus et servez-vous de la mitrailleuse pour descendre les trois gardes qui sont postés à l'étage (Photo 11). Lorsqu'il n'y aura plus de danger, dégommez toutes les lumières de cette salle, puis servez-vous de la barre qui se trouve derrière les drapeaux pour avancer un peu de manière à faire entrer deux nouveaux soldats. Lorsqu'il n'en restera plus qu'un, tirez dans le mur devant lui pour lui faire quitter son poste. Avancez rapidement de manière à vous placer derrière lui lorsqu'il reviendra et vous pourrez de la sorte le neutraliser sans aucun problème. Utilisez-le pour ouvrir la porte et assommez-le (Photo 12). Entrez doucement dans la pièce pour assommer le garde, puis utiliser l'ordinateur avant de sauter par la fenêtre qui s'ouvre au fond.

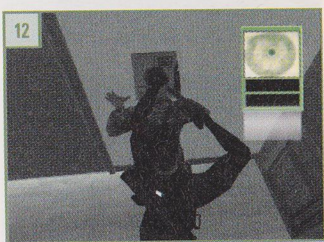
Une fois dans la cour, dégommez toutes les lumières pour vous retrouver dans l'obscurité la plus totale. Placez-vous dans l'axe de la sortie, puis dégommez le garde qui se balade sur le pont lorsque ce dernier sera tout au bout. Passez ensuite discrètement dans le ruisseau qui coule sur la droite pour atteindre la porte qui est tout au fond (Photo 13). Une fois dans la pièce, shootez la lumière, puis avancez doucement pour descendre le garde qui se trouve à l'extérieur ; tirez ensuite sur la caméra qui est au-dessus de la porte. Entrez alors dans la pièce et récupérez la trousse de soins qui est disposée sur la gauche. Continuez d'avancer pour arriver dans un entrepôt au bout duquel se trouve un garde que vous ne devrez surtout pas shooter car ce dernier détient le code de la porte du fond (Photo 14). Approchez-vous doucement, puis lorsqu'il pénétrera dans la pièce suivante, utilisez votre vision thermique pour déchiffrer le code de la porte « 9753 ». Entrez doucement dans la pièce et shootez les lumières pour attirer les gardes à l'intérieur de manière à les éliminer le plus discrètement possible. Récupérez les trousses de soins, puis lorsque vous sortirez de la pièce, shootez la caméra qui se trouve tout de suite sur la droite. Allez maintenant au fond de l'entrepôt où vous devrez shooter une autre caméra, puis montez sur les étagères pour accéder à la passerelle qui se trouve au-dessus. Au bout de cette passerelle, vous déboucherez dans un garage dans lequel sont garés deux camions. Allez tout au fond de manière à vous retrouver derrière les camions, puis tirez dans les réservoirs pour les faire exploser (Photo 15). Maintenant vous allez passer par la petite



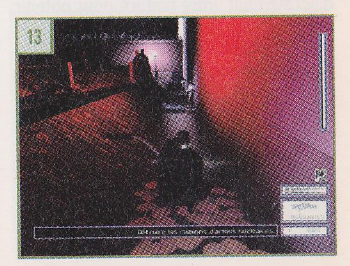
10



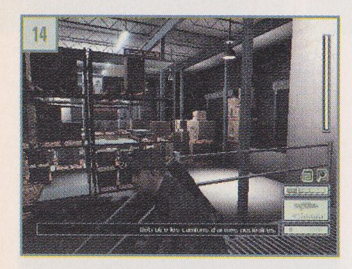
11

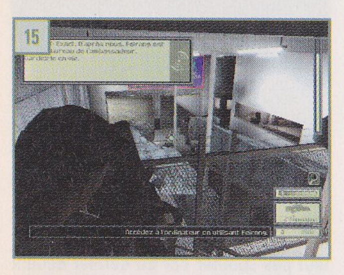


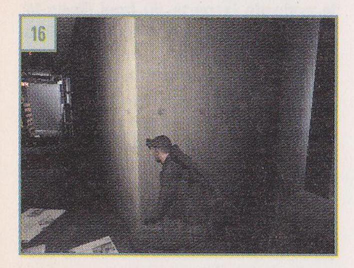
12



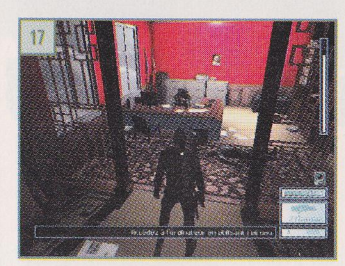
13







trappe qui s'ouvre au sol pour arriver dans un long couloir où vous allez neutraliser un premier garde. Cachez son corps, puis attendez qu'un second garde arrive pour le suivre discrètement car ce dernier détient les codes des portes que vous devez absolument franchir. Le premier code de porte est « 1456 » (Photo 16) et une fois que vous l'aurez passée, prenez l'ascenseur pour atteindre l'étage au-dessus. Continuez discrètement votre filature pour obtenir votre deuxième code qui est le « 1834 ». Avancez ensuite dans la pièce et dirigez-vous vers la droite pour trouver une nouvelle porte dont le code est « 7921 ». Lorsque vous entrerez dans la pièce, vous verrez Feirong complètement soûl (Photo 17) que vous allez neutraliser en douceur, puis vous le forcerez à utiliser son ordinateur pour récupérer les informations qu'il vous manque. Lorsque vous essaierez de sortir de la pièce,

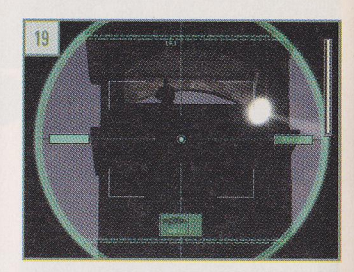


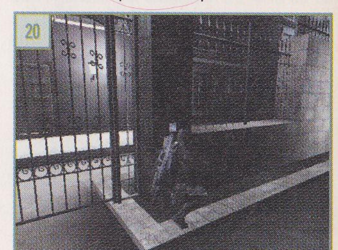
vous devrez faire face à des explosions et à un début d'incendie. Avancez doucement jusqu'à la cage d'escalier, puis ouvrez la fenêtre pour sortir de cet enfer. Dirigez-vous ensuite vers l'hélicoptère pour terminer la mission.

PALAIS PRÉSIDENTIEL

Vous allez tout de suite vous rendre compte que l'accès au palais n'est pas des plus faciles et je vous conseille vivement d'utiliser des sauvegardes rapides. Commencez par faire un double saut pour monter sur la première plate-forme, puis laissez-vous tomber en vous accrochant au rebord. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous soyez obligé de faire un double saut pour attraper une gouttière qui vous permettra d'atteindre une autre plate-forme (Photo 18). Utilisez ensuite les gouttières pour vous déplacer latéralement et contournez l'angle du mur. Lorsque vous serez en mesure de monter sur la corniche, allez complètement sur la droite, utilisez votre fusil de snipe pour dégommer le garde qui est posté dans le mirador, puis celui qui patrouille devant la grille lorsqu'il sera à l'autre bout (Photo 19). Éliminez le chien dans la foulée pour ne pas être ennuyé... En ce qui concerne le deuxième garde qui patrouille dans le jardin, il est préférable de ne pas le descendre en plein milieu pour ne pas faire sonner l'alarme. N'oubliez pas de récupérer leurs sacoches pour avoir le code « 2126 » de la grille qui se trouve au fond du jardin (Photo 20). Tirez sur les lumières, puis éliminez le garde qui est en faction derrière les grilles avant de passer. Allez vers la gauche, puis entrez par la grille qui est près des escaliers. Une fois à l'intérieur du bâtiment, récupérez une première trousse de soins, puis montez à l'étage pour en récupérer une deuxième. Lorsque vous arriverez dans la salle du musée, utilisez votre vision nocturne pour détecter les rayons de lumière afin de ne pas déclencher l'alarme, puis cachez-vous dans un coin sombre (Photo 21). Attendez l'arrivée des gardes pour les éliminer discrètement, puis entrez par la porte du fond pour récupérer un crochet explosif et crochetez la deuxième porte qui se trouve dans la grande salle pour continuer votre progression. Prenez soin d'éviter les rayons de lumière pour ne pas déclencher





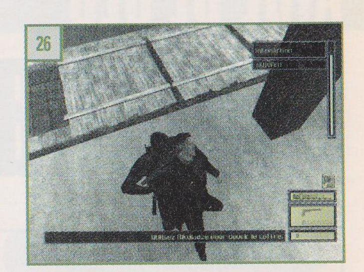


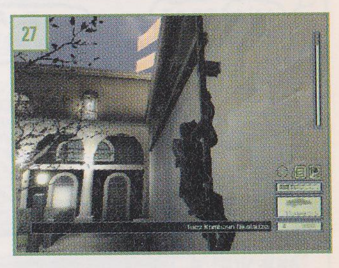


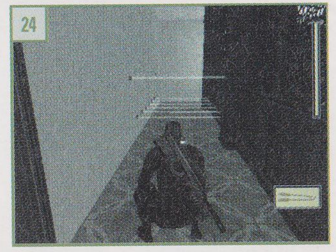


l'alarme qui est placée dans l'escalier en vous accrochant au rebord (Photo 22). Vous allez ensuite pénétrer dans une pièce dans laquelle se trouvent quelques gardes, mais vous n'êtes pas obligé de tous les neutraliser. Utilisez les coins sombres pour vous déplacer et éliminez le premier garde qui patrouille à cet étage sans vous faire repérer par les deux autres qui se trouvent en bas. Prenez ensuite les escaliers et neutralisez celui qui est posté devant la porte. N'oubliez pas de récupérer les sacoches afin d'avoir le code de la porte « 70021 ». Utilisez ensuite votre micro caméra sous la porte afin de pouvoir entrer sans vous faire remarquer (Photo 23). Commencez par vous occuper des deux premiers gardes qui patrouillent dans les petits couloirs, puis, si vous en avez besoin, vous pouvez récupérer une trousse de soins en bas des escaliers en utilisant votre vision thermique et cachez les deux gardes par la même occasion. Engagez-vous ensuite dans le long couloir lorsque les deux soldats sont de dos et prenez la première à gauche pour trouver une porte tout au fond du corridor que vous devrez crocheter. Une fois dans la pièce, utilisez votre vision nocturne pour éviter de couper les rayons de lumière (Photo 24). Éliminez ensuite le garde qui se trouve dans la bibliothèque, puis utilisez l'ordinateur qui est disposé sur le bureau (Photo 25). Faites demi-tour pour revenir dans le grand couloir, puis lorsque les gardes partiront vers la droite, allez au fond du couloir vers la gauche où vous attend une porte. Ouvrez-la et liquidez rapidement le garde qui patrouille dans cette pièce, puis dirigez-vous vers la porte qui s'ouvre au fond à gauche pour changer de secteur. Utilisez le code « 66768 » pour ouvrir la porte, puis allez vers la droite pour récupérer des munitions ainsi qu'une trousse de soins sur la petite table. Tirez ensuite sur la lampe pour vous retrouver dans l'obscurité, puis shootez les trois soldats qui patrouillent autour de l'ascenseur et cachez leurs corps. Lorsque vous arriverez dans la bibliothèque, vous devrez être rapide et précis pour ne pas vous faire aligner par les gardes qui vont faire leur apparition. Lorsque vous les aurez éliminés, récupérez toutes les sacoches, puis empruntez une des deux ouvertures qui se s'ouvrent sous les escaliers pour déboucher dans une cave où vous trouverez votre cible (Photo 26). Capturez-la pour l'interroger, puis utilisez le scanner rétinien. Vous verrez ensuite une tripotée de gardes débarquer et vous ne pourrez pas bouger le petit doigt. Lorsque la cave sera plongée dans le noir, éliminez les soldats mais ne gaspillez pas vos balles car vous en aurez besoin un peu plus loin. Ressortez de la cave, allez discrètement dans le jardin et occupez-vous des deux gardes qui se trouvent dans le jardin. Une fois que vous les aurez éliminés, escaladez le mur qui se trouve au fond pour arriver dans le couloir (Photo 27). Vous devez ensuite abattre votre cible qui est derrière la fenêtre (Photo 28). Descendez tout de suite le garde qui sortira par la porte et récupérez les munitions qui sont sur le balcon car vous en aurez grandement besoin. Passez ensuite par la porte et descendez les escaliers pour vous installer dans le petit coin sombre. De cette position, vous pourrez dégommer quelques sentinelles sans vous faire repérer. Traversez la grande salle par la gauche et montez sur l'armoire pour atteindre le balcon, puis entrez doucement dans le hall pour dégommer les gardes qui s'y trouvent. Il ne vous reste ensuite plus qu'à passer par la grande porte pour voir la scène de fin.

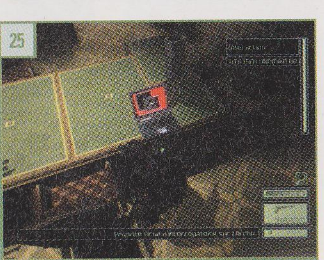
Capt'ain **Ta Race...**

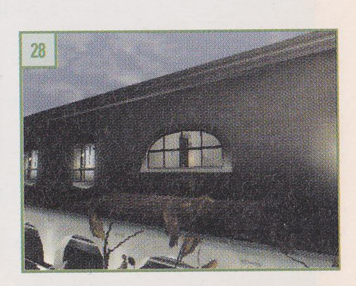












AIDE DE JEU

Command & Conquer

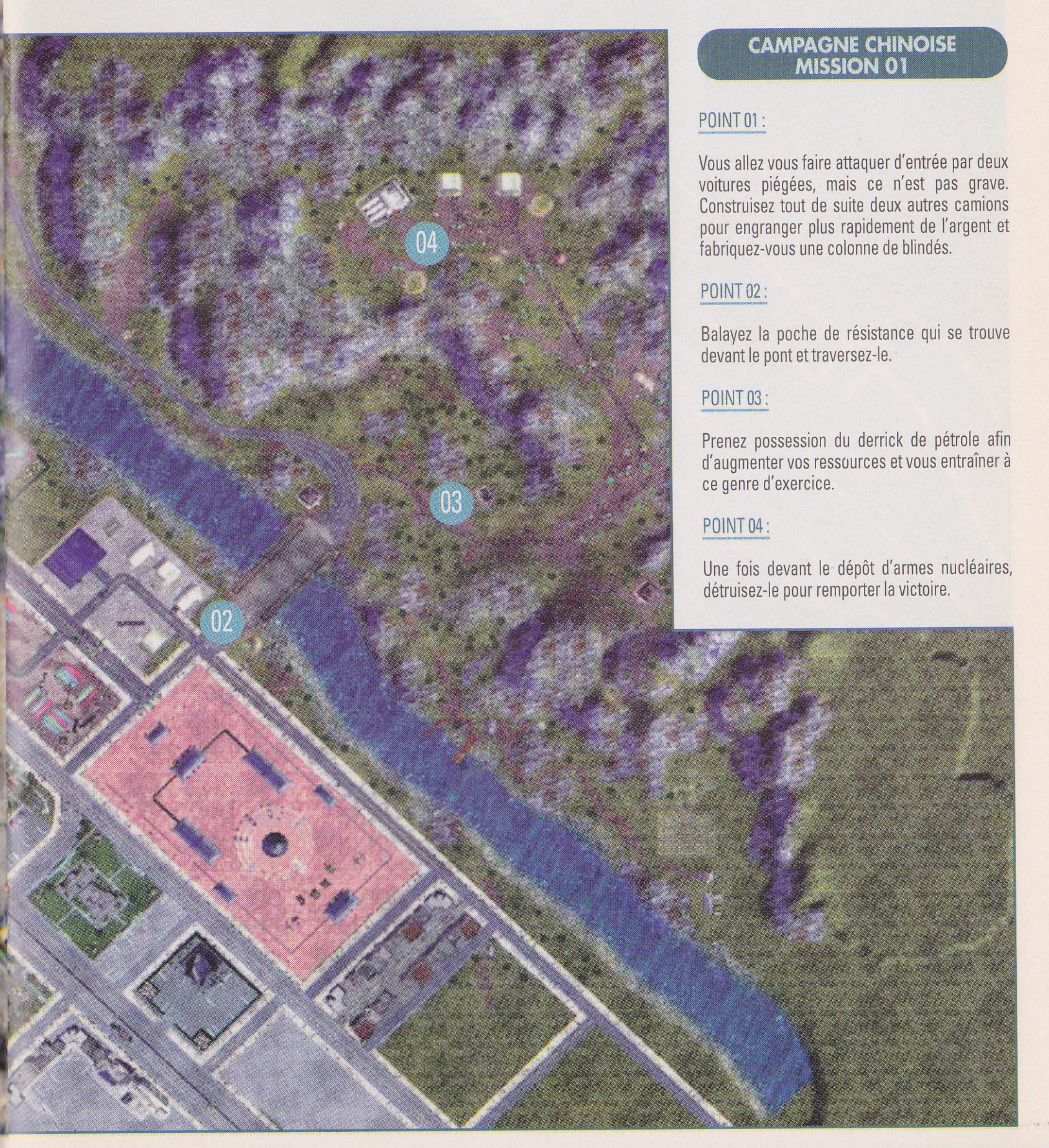






Voici la première partie de Command & Conquer Generals qui vous permettra d'avoir une vue d'ensemble des cartes, ce qui est bien pratique lorsque l'on cherche des points de ravitaillement.

Generals



CAMPAGNE CHINOISE MISSION 01

POINT 01 :

Vous allez vous faire attaquer d'entrée par deux voitures piégées, mais ce n'est pas grave. Construisez tout de suite deux autres camions pour engranger plus rapidement de l'argent et fabriquez-vous une colonne de blindés.

POINT 02 :

Balayez la poche de résistance qui se trouve devant le pont et traversez-le.

POINT 03 :

Prenez possession du derrick de pétrole afin d'augmenter vos ressources et vous entraîner à ce genre d'exercice.

POINT 04 :

Une fois devant le dépôt d'armes nucléaires, détruisez-le pour remporter la victoire.


02
01
03

...C'EST COMME SI LES SOLUCES ME TRANSFORMAIT EN UNE GROSSE LIMACE BÂVEUSE SANS CERVELLE !
...MÊME LA BIÈRE N'A PLUS DE GOUT !
... OU PEUT-ÊTRE EN GRAVILLON !?
...EN PETIT CAILLOUX ?
!?

04



MISSION 02

POINT 01 :

Vous allez créer votre base sur ce terrain de foot. Construisez tout de suite des défenses afin de vous protéger des attaques terrestres.

POINT 02 :

Si vous jouez bien le coup, vous pouvez vous emparer de ces bâtiments au lieu de les détruire.

POINT 03 :

Vous pouvez utiliser le ferry pour transporter vos troupes directement sur votre objectif principal.

POINT 04 :

Vous pouvez capturer les bâtiments qui se trouvent autour et lâcher une pluie d'obus sur le bâtiment principal pour aller plus vite. Vous gagnerez cette mission lorsque vous aurez entièrement rasé cette zone.


01
02
03
04



MISSION 03

POINT 01 :

Repoussez tout de suite les premières attaques, puis construisez votre base.

POINT 02 :

Placez rapidement des bunkers que vous allez remplir et quelques tourelles pour empêcher l'ennemi d'accoster sur la rive.

POINT 03

Capturez rapidement ces bâtiments pour augmenter votre rendement.

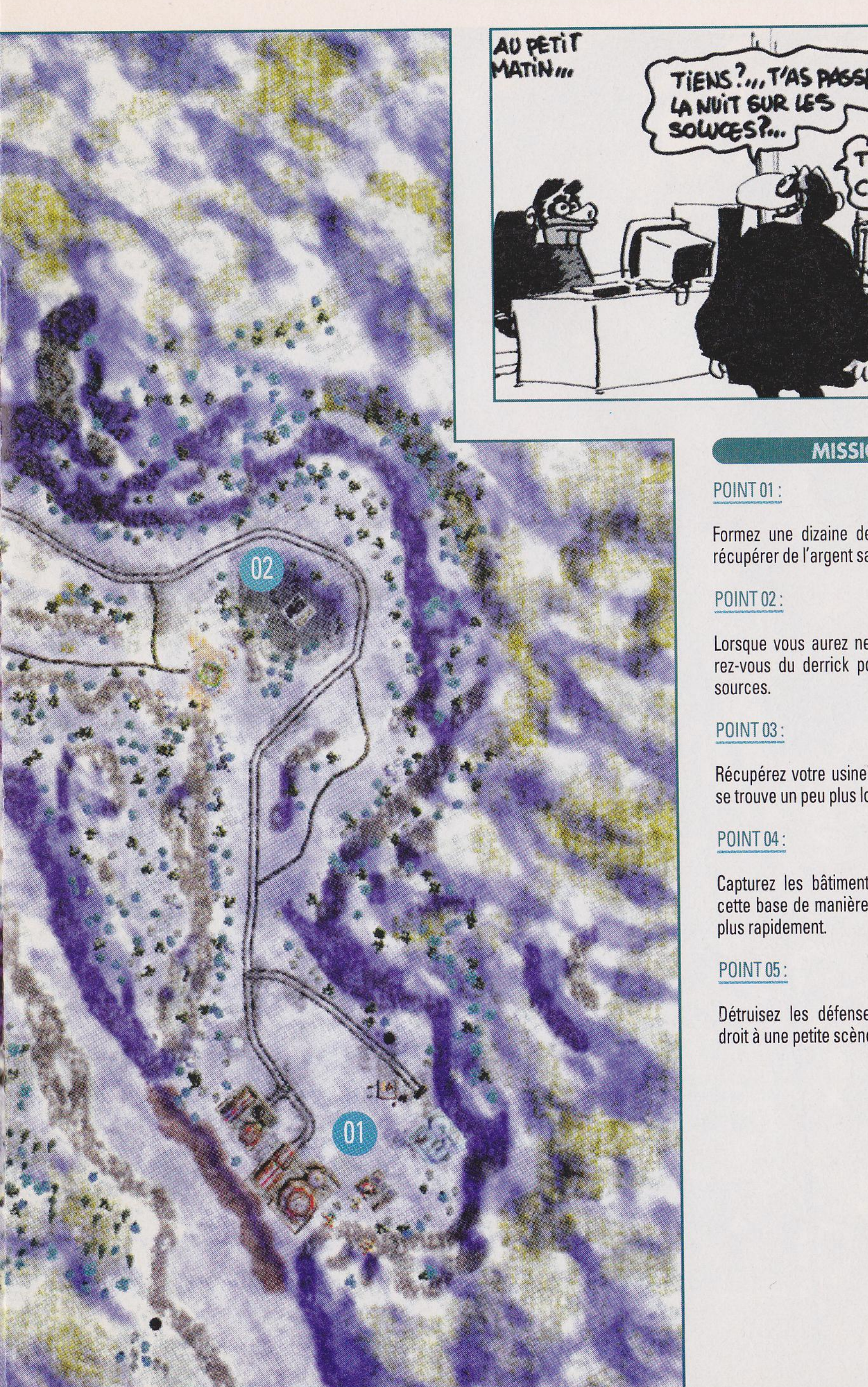
POINT 04 :

Bâtissez un dépôt de ravitaillement dans ce secteur pour collecter les ressources qui s'y trouvent.

POINT 05 :

Lorsque vous serez bien outillé, vous pourrez facilement pilonner cette base avec vos Migs et de l'artillerie.


05
04
03



MISSION 04

POINT 01 :

Formez une dizaine de technopirates afin de récupérer de l'argent sans vous fatiguer.

POINT 02 :

Lorsque vous aurez nettoyé le secteur, emparez-vous du derrick pour augmenter vos ressources.

POINT 03 :

Récupérez votre usine et piratez le derrick qui se trouve un peu plus loin.

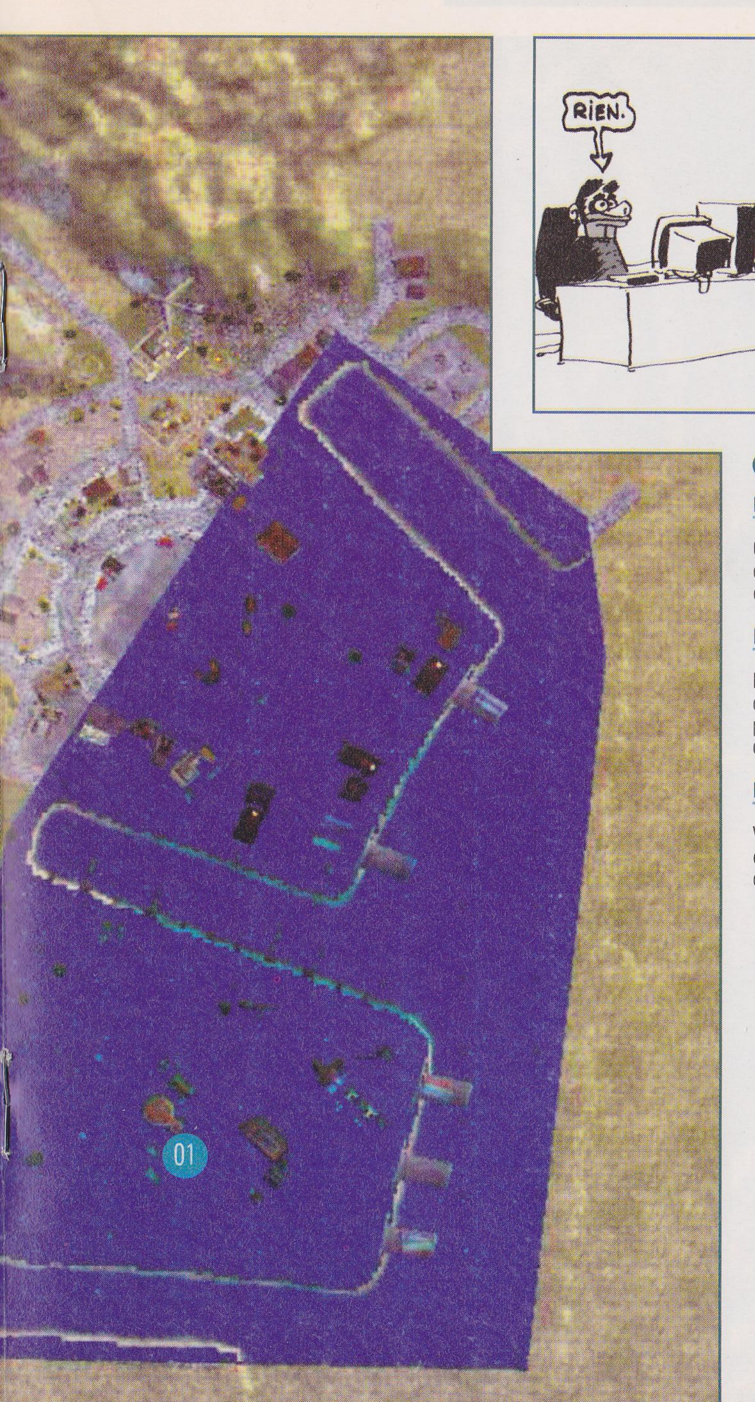
POINT 04 :

Capturez les bâtiments qui se trouvent dans cette base de manière à disposer de véhicules plus rapidement.

POINT 05 :

Détruisez les défenses aériennes pour avoir droit à une petite scène cinématique.


03
02



MISSION 05

POINT 01 :

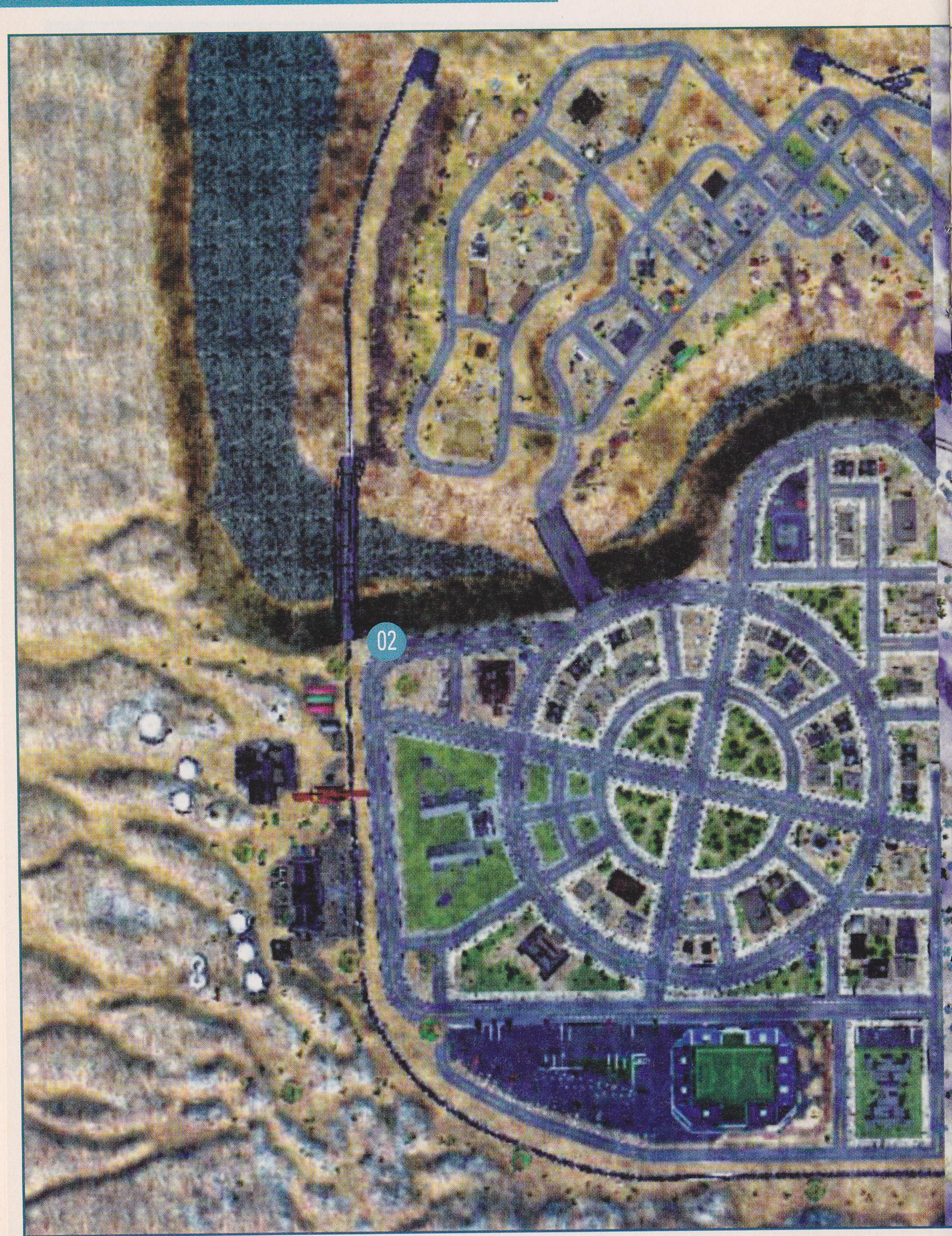
Construisez votre base sur le port et battissez quelques défenses pour repousser les attaques ennemies.

POINT 02 :

Emparez-vous rapidement de ces bâtiments afin d'augmenter vos ressources. Il ne vous restera plus ensuite qu'à dégommer toutes les cibles qui vous sont demandées.

POINT 03 :

Vos derniers objectifs se trouvent dans cet endroit reculé de la carte, mais je vous conseille d'être bien équipé avant de vous y attaquer.


02



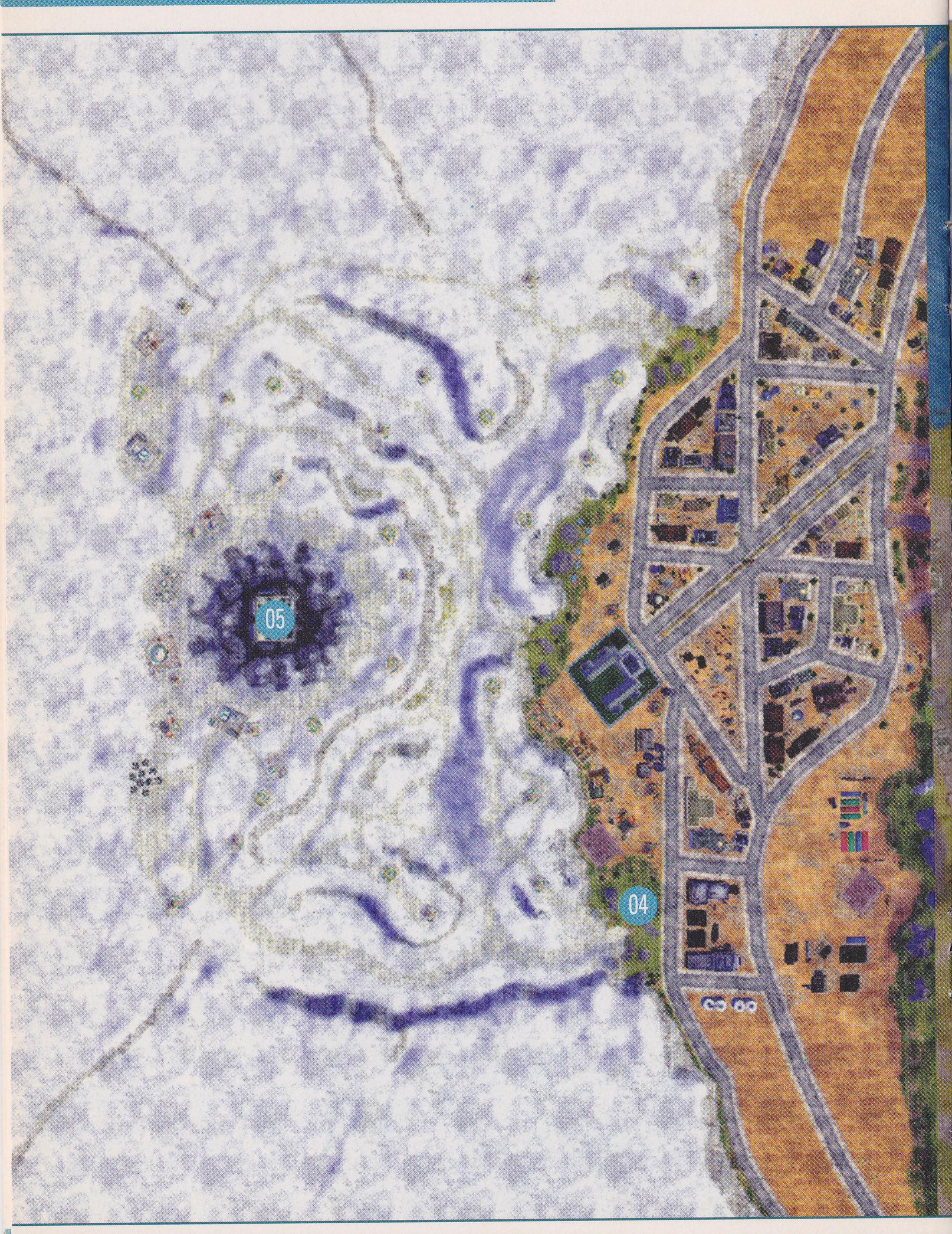
MISSION 06

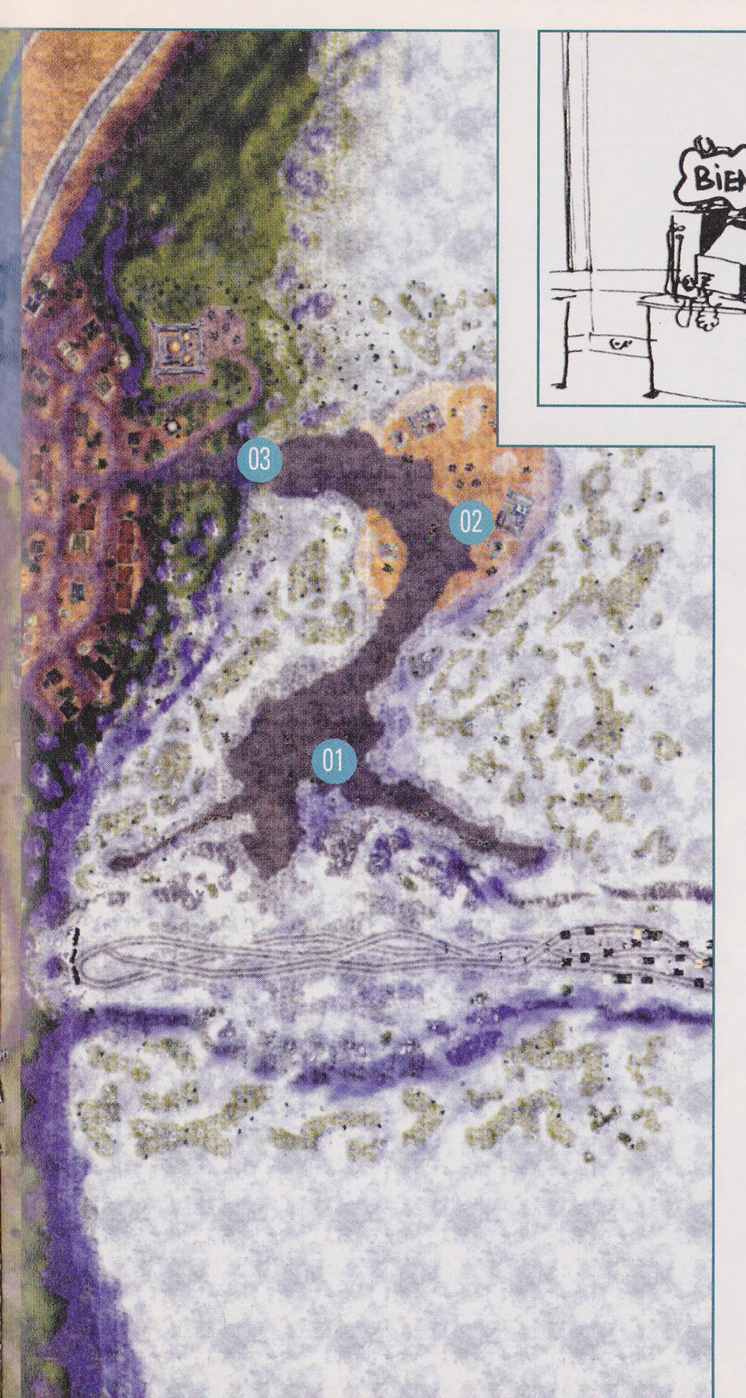
POINT 01 :

Cette mission est extrêmement facile. Il vous suffit juste d'amener le lotus noir près du pont pour vous en acquitter. Même si vous essuyez quelques coups de feu, à partir du moment où la scène cinématique se mettra en marche, vous aurez terminé la mission.

POINT 02 :

Placez-vous juste devant le pont pour démarrer la scène cinématique.


05
04



MISSION 07

POINT 01 :

Commencez par établir une partie de votre base à cet endroit, mais sans vous ruiner en défense.

POINT 02 :

Capturez ces bâtiments ennemis de manière à ne pas concentrer votre base sur une zone, car vous allez essuyer quelques tirs de missiles.

POINT 03 :

Empêchez l'ennemi d'entrer par cette voie en utilisant tout ce que vous avez à votre disposition. Champ de mine, bunker et barrage d'artillerie.

POINT 04 :

Essayez de pirater cette zone de manière à pomper les ressources de l'ennemi.

POINT 05 :

Dévoilez cette partie de la carte avec un Mig et balancez des tirs d'artillerie sur le silo de missiles en attendant d'avoir votre propre silo.


01
02



CAMPAGNE GLA MISSION 01

POINT 01 :

Rasez cette base en ayant le moins de pertes possibles.

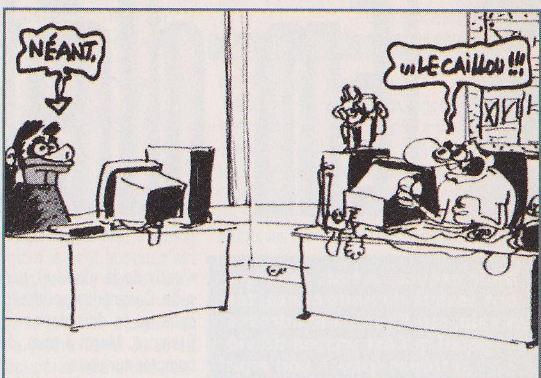
POINT 02 :

Allez jusqu'à cette base pour en prendre possession, puis construisez un camion radar pour dévoiler un peu la carte.

POINT 03 :

Contournez la base ennemie et allez shooter le barrage pour passer à la mission suivante.







MISSION 02

Cette mission est très simple, il vous faut récupérer un maximum de ressources transportées par les nations unies. Pour ce faire, utilisez les camions munis de mitrailleuse et traquez chaque transport. La mission s'achèvera automatiquement lorsque vous aurez rempli votre objectif.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Mille excuses à tous ceux qui ont essayé de nous contacter en vain, sur l'ancienne adresse @mail qui est passée de vie à trépas (paix à son âme digitale). Vous êtes donc priés de rayer crack@joytick.fr de vos calepins. En attendant l'arrivée d'un mail dédié à En Détresse, veuillez nous envoyer vos questions et réponses jeux, par la boîte aux lettres : casque@hfp.fr en mettant dans l'intitulé du message « en detresse » (pas d'accent aigu SVP). Bien sûr, si vous préférez utiliser une vraie lettre sur papier en vrai pulpe de bois d'arbre recyclée, écrivez-nous à :

EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.

? Questions

SPLINTER CELL

Salut. Je coince actuellement dans le niveau de la CIA. Je dois prendre un ascenseur dans une salle dont j'ai forcé la serrure, juste à côté d'une tourelle de mitrailleuse. Mon problème : je n'arrive pas à faire fonctionner cet ascenseur. Que faut-il faire pour réparer cette saloperie d'ascenseur ? S'agit-il d'une panne d'électricité ? Que faire ? Merci d'avance pour toute aide.

Réf.: N°14701, CyberGreg

MORROWIND

Bonjour tous ! J'aimerais bien un chouïa d'aide, juste pour résoudre mon blocage. Voici ma triste histoire : Je suis dans la partie du « canal des mystères ». J'ai achevé la première quête (celle où il faut respirer les « eaux de la gloire »), mais je bloque sur la suite. Comment résoudre la seconde énigme ? celle où je dois donner l'épée d'argent au Dremora. Merci à tous. Je sais que je peux compter sur vous.

Réf.: N°14702, Jean-Baptiste

ULTIMA 9

Hello, j'ai acheté Ultima 9 en « budget » il y a peu de temps. Je m'amusais bien, et paf ! subitement, me voilà arrêté ! Ayant terminé la première quête (la réhabilitation de l'arche de compassion) je n'arrive plus à avancer ! Une fois sur le bateau, Raven me demande la rune de compassion, mais je ne peux lui donner malgré tous mes efforts, alors que si je parle avec la personne du musée, je lui dis que j'ai bien obtenu la rune de compassion à la fin de ma quête, je promets même de lui rendre l'objet une fois que je n'en aurai plus besoin ????? Keskispas ???? Je l'ai ou je ne l'ai pas le truc ??? Elle est invisible cette rune ou quoi ? Ce qui est sûr, c'est qu'elle n'apparaît pas dans mon inventaire. Merci de votre aide.

Réf.: N°14703, Aurélie

SYBERIA

Voilà que, après le superbe jeu d'aventure Amerzone, je suis passé à Syberia, en provenance de la même étable talentueuse (Benoît Sokal). Hélas, je me retrouve coincé presque en début de jeu. Si quelqu'un peut m'aider, je lui en serai éternellement reconnaissant. Mon problème est que je suis carrément incapable de fabriquer les pieds d'Oscar ! J'ai placé la carte perforée et mis en marche la machine, mais je suis incapable de trouver la bonne combinaison de leviers à activer. Quelle est la bonne couleur qui doit apparaître ? Comment faire, et dans quel ordre ? Merci d'avance.

Réf.: N°14704, Spydo

OUTCAST

Ayant entrepris des études d'archéologie du jeu (c'est pas cher les vieilleries), je me suis mis à jouer à Outcast. Prffrpp… Ça n'a pas loupé, je me trouve bloqué ; et là, c'est grave docteur, malgré tous mes efforts, je patine à donf ! Si parmi vous, quelqu'un se rappelle encore de ce magnifique jeu, j'ai une petite question à lui poser : Dans Shamazaar, j'ai obtenu les 3 clefs des essences, soit Gandha, Eluce, Ka, mais je suis incapable (argh!) de trouver le « Mon ». Quand j'utilise sur le temple les 3 clefs dans l'ordre mentionné sur la plaque de pierre, je vois l'escalier du temple de Fae bouger, puis immédiatement reprendre sa position fermée, grrr… Comment faire pour que l'escalier se mette enfin en place ? Et pour le « Mon »? Merci de votre bonté.

Réf.: N°14705, Dominique



SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS

Réf.: N°14505, Marty

Hello Marty, dommage que tu ne donnes pas plus de détails dans ton message, je ne vois pas précisément de quelle clef tu parles. Je vais quand même essayer de t'aider. Si tu es au début du niveau (pas encore dans les tombes), va tout en haut de l'escalier en spirale, dans la pièce (troisième étage) où tu trouveras l'épée longue, saute dans le trou, et à nouveau dans le trou que tu trouveras au second étage. Récupère ce que tu trouveras sur la table : une clef. Cette clef sert à ouvrir la porte de gauche, accessible de l'extérieur, que tu verras en sortant de la pièce pleine de caisses de nourriture, où se trouve aussi un Troll armé d'une masse lourde. Une fois dans les tombes, la seule clef qu'on trouve est celle du cimetière (elle est dans la pièce au sol détruit, gardée par 2 squelettes). Quand tu seras au « cimetière », n'oublie pas de prendre la rune… Une fois que tu auras eu la cinématique avec le squelette enflammé, et détruit le boss qui apparaît ensuite, n'oublie pas de récupérer le fétiche dans la tombe, et regarde le mur proche de la tombe. Tu verras un symbole runique. Touche-le en tirant une flèche dessus, et une ouverture secrète s'ouvrira, elle te mènera à la rune (sers-toi des alcôves pour éviter la colonne de feu).

Une fois que tu auras récupéré la rune, un nouveau passage se sera ouvert dans le cimetière. Bonne chance pour la suite.

Sargon

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

Réf.: N°14506, Créosote

Salut Créosote. Je réponds à ta demande d'aide. Voilà ce que tu dois faire à Paris, une fois que tu vas à l'hôtel Ubus. Il faut que tu parles à la dame au piano et que tu lui montres la photo. Ensuite, essaye de prendre la clef sur le tableau. Retourne voir la femme au piano et parle-lui de la clef et du tueur. Elle va t'aider. Une fois la clef en main, va à l'étage et ouvre la première porte. Rentre, ouvre la fenêtre et va dans la chambre d'à côté en passant par le balcon. Si tu essayes de quitter cette chambre, le meurtrier va se pointer ; heureusement, il va aussi repartir sans te découvrir. C'est le moment d'aller chercher la carte d'identité et la boîte d'allumettes qu'il a laissées. Va parler du coffre-fort au réceptionniste, montre-lui la carte d'identité. Zut ! c'est raté... Va voir la femme aux coffres-forts, remontre la carte d'identité. Ah, ça marche ! On te donne des bouquins. Prends-les et monte à l'étage. Balance les bouquins par la fenêtre. Redescends et sors de l'hôtel, puis va dans la ruelle récupérer le bouquin. Va voir Nico et parle-lui de ta trouvaille. Bonne chance pour la suite, tu n'en es qu'au début !

Sire Tek

BALDUR'S GATE 2 : THRONE OF BHAAL

Réf.: N°14507, Dr Lesc@rgot

J'ai bien oyé votre message (oncques ne suis sourd !), cher messire Dr Lesc@rgot (seriez-vous de la prêtrise ?), et j'asccours à la rescousse fissa. Point besoin n'est de ressurecter le dragon par vous si vaillamment occis pour lui causer. Une fois que tu as les huiles rouge, bleue et violette, ainsi que du silex et du petit bois (ces 2 derniers objets trouvés dans les coffres de l'entrée des quartiers des Githyankis), tu pourras saisir la combinaison gagnante dans la salle aux torches. Cette combinaison gagnante (ça banque illico ! avec l'accès à la salle aux coffres !) est la suivante. Rangée de droite : il faut seulement que tu recopies l'ordre des couleurs des triangles dans la salle aux araignées. Rangée de gauche : reproduire l'ordre des couleurs des triangles que tu verras dans la salle des mimiques (tu sais bien, les horreurs déguisées en coffre). Pour calmer une liche, utilise des sorts de dissipation de la magie ou de protection contre la magie (brèche, perce-magie, immunité contre les sorts, etc.). N'oublie pas les parchemins de protection contre la magie, pour protéger ton équipe. Note que les personnages bersek ne peuvent être emprisonnés (c'est aussi le cas de la forme d'écorcheur, si l'un de tes persos la possède). Utilise les meilleures armes anti-morts-vivants (Carsomyr bien sûr... Crom Faeyr, et les autres) avec le maximum en bonus d'attaque.

Leborgne, Phil

BALDUR'S GATE 2

Réf.: N°14603, Celian

Bien le bonjour à toi Celian. Donc l'épée vorpale est séparée en 2 morceaux : la lame et la garde. La lame se récupère juste avant le départ en bateau pour Spellhold, la prison dans laquelle se trouve le petit Imoen, c'est le capitaine du bateau qui te la donne : Saemon Havarian. La garde, quant à elle, arrive bien plus tard dans le jeu : au chapitre 6, après l'escapade en Ombre-Terre. Tu auras l'occasion de la récupérer lors d'une rencontre avec une bande de Githyankis qui veut justement récupérer la lame. À toi de les en empêcher et de prendre la garde sur leurs cadavres. En revanche, le lieu de la rencontre est aléatoire mais elle vient à un moment ou un autre. Ensuite pour la forger, rien de plus simple, il suffit d'aller voir Cromwell, un nain qui a installé son atelier dans le quartier des Docks d'Athkatla. La localisation de sa maison est d'ailleurs inscrite dans la partie carte. Et voilà, tu auras obtenu une Vorpale +3, mortelle sur un coup critique (quand l'adversaire rate son jet de protection contre la mort). Sinon, revenons-en un peu à Firkraag. Étant donné que la lame Vorpale arrive tard dans le jeu, je te conseille de tuer Firkraag au chapitre 3 avant de partir à Spellhold car il possède des équipements très puissants qui peuvent s'avérer très pratiques pour la suite du jeu. Quelques conseils pour le vaincre : le seul moyen de le vaincre pratiquement, c'est de passer par la magie. Pour le vaincre, je te conseille cette technique : balance-lui 3 sorts de diminution de la résistance magique, puis enchaîne sur un sort de brèche pour essayer de lui virer ses peaux de pierre, s'il résiste à la magie, envoie-lui en une deuxième (donc faut prévoir). Ensuite tes guerriers devraient pouvoir en venir à bout, et soutiens-les grâce à des sorts de projectiles magiques. Dernier point, procure-toi des parchemins de rappel à la vie, au cas où tous les persos qui peuvent faire des résurrections soient morts. Tu récupèreras des écailles de dragon pour faire une armure de plates complètes +2 avec 50 % de résistance au feu (eh oui, adieu les bottes !) chez Cromwell ainsi que Carsomyr +5, une épée à 2 mains 1d12+5 qui inflige une dissipation de la magie sur l'ennemi à chaque coup porté (génial contre les mages) et qui t'apporte 50 % de résistance magique (autant dire que c'est la meilleure arme de BG2 + extension, dans laquelle elle devient Carsomyr +6). Voilà, j'espère que mon aide t'auras été utile. Bonne chance pour la suite de BG2.

Phoeunixlephou, Stormy

THE THING

Réf.: N°14606, Yohug_Suh

'lut. Même si certains passages de The Thing sont assez douteux, dans l'ensemble, le jeu est plutôt bon (mention spéciale au formatage du boss de fin assez original). Dans cette mission, il faut que tu ailles au fond de la salle, à gauche de la salle où il y a toutes les munitions. Derrière les caisses à ta gauche, il y a une sorte d'interrupteur/boîte à fusibles. Approche-toi suffisamment près pour lancer la cinématique qui va te montrer très vite que l'endroit est assez convoité. Un conseil : shotgun pour toute l'équipe, verrouille les fenêtres avec le chalumeau et place judicieusement tes coéquipiers, car tu n'auras plus le temps de corriger tout ça, une fois le combat engagé. Bon jeu.

Channie

MEDAL OF HONOR : DEBARQUEMENT ALLIE

Réf.: N°14607, François

Salut François. Ton problème est intéressant, mais certainement une histoire de manipulation plus qu'un vrai bug. En tout cas, moi, j'ai passé cette mission sans difficulté. N'oublie pas que ton « rebouteux » ne sait pas où trouver le capitaine. Normalement, c'est toi qu'il doit suivre. Peut-être que tu ne pars pas du bon côté ? Essaye de partir dans différentes directions, jusqu'à ce que le médecin te suive. Quand tu partiras, tu dois d'abord aller au cratère le plus proche de la tente, car il s'y trouve un soldat blessé que le médecin doit d'abord soigner avant de t'aider à finir la mission. Ce soldat blessé se trouve à 10 m, presque en face de la tente du docteur. Après cette bonne action, retourne voir le 'pitaine, avec le docteur à tes basques. Si aucun de ces conseils ne te débloque, essaye de recharger plusieurs fois ta sauvegarde, ou de recommencer la mission complète. Allez ! il te reste encore du taf à faire.

Ryan, Max...

MONKEY ISLAND 4

Réf.: N°14608, Barberousse

Yo Barberousse ! Je ne peux qu'approuver ton choix. La série des Monkey Island est excellente, elle se bonifie même avec l'âge. Pour résoudre ton problème dans le marais, tu dois regarder l'heure sur « l'horloge » (dans le coin du bas) et aller dans les bonnes directions aux bonnes heures. Des lettres apparaîtront qui vont t'indiquer dans quelles directions aller (est, ouest, nord, sud). Si tu appliques ce système, tu finiras par arriver à bon port. Voilà, c'était pas si dur... Bon vent pour la suite.

GuyToothbrush

Jeux Crack

JEUX CRACK, c'est un espace consacré aux trucs, patches et autres bidouilles, destinés aux jeux sur PC. Ces trucs sont patiemment vérifiés sur les versions disponibles en France. Un vrai kit de survie... De quoi s'aventurer dans la jungle touffue des jeux PC. Le mail pour nous joindre n'étant plus valable, vous êtes prié de ne pas employer crack@joytick.fr. En attendant le nouvel @mail dédié aux Jeux Crack, envoyez vos suggestions par la boîte aux lettres : casque@hfp.fr en mettant dans l'intitulé du message « jeux crack ». Bien sûr, si vous préférez nous expédier une vraie lettre, écrivez-nous à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.

NBA LIVE 2003

Sur un minuscule îlot du Pacifique, alors que Rex Chance croit enfin retrouver son père biologiste depuis longtemps perdu, il tombe en plein milieu d'un affrontement où les soldats sont des animaux génétiquement modifiés.
Codes pour la v. 1.0 en installation française et clavier Azerty. Pendant le jeu, appuyez sur la touche [%] (pourcent, à côté du [M]) pour faire apparaître la console. Tapez l'un des codes (souligné compris) de la liste suivante, appuyez sur [Entrée], puis à nouveau [pourcent] pour refermer la console.

CODE	EFFET
CHEAT_COAL(XXXX)	Donne la quantité XXXX de charbon (ex. : XXXX=5 000).
CHEAT_ELECTRICITY(XXXX)	Donne la quantité XXXX d'électricité.
CHEAT_RANK	Débloque B.Rich.
CHEAT_BUILDINGS	Passage au niveau supérieur.
CHEAT_KILLSELF	Provoque l'échec de la mission.

PRISONER OF WAR

1943. Le capitaine Stone, capturé par les Allemands, est déporté dans un camp de prisonniers : le Stalag Luft. Son rêve, son unique obsession : S'ÉVADER ! Grâce à dieu et en plus de son héroïsme naturel, le capitaine peut compter sur une liste de codes spéciaux qu'il a réussi à troquer contre ses dernières cigarettes. Codes et astuces pour POW v. 1.2 en install. française et clavier Qwerty.

• Démarrez le jeu et, au menu principal, allez dans l'option « MOTS DE PASSE ». Saisissez un des codes de la liste suivante, en cliquant sur les lettres du clavier affiché, puis validez en cliquant sur la case [OK]. Commencez ou chargez une nouvelle partie pour profiter des effets des codes secrets. Codes à taper exclusivement en majuscules.

CODE	EFFET
MUFFIN	Une fois ce code saisi, allez dans le menu « SECRETS » pour choisir la taille des gardes entre mini et géant (puis « ACCEPTER »).
FOXY	Débloque le mode jeu en vue du dessus. Allez dans le menu « SECRETS » pour l'activer.
BOSTON	Débloque le mode de vue à la première personne. Allez au menu « SECRETS » pour l'activer.
DINO	Débloque le secret des marchandises illimitées (argent, pierres). Allez dans « SECRETS » pour modifier l'option.
QUINCY	Débloque le secret de la perception des gardes. Perception basse, élevée, normale à choisir dans le menu « SECRETS ».
FATTY	Débloque le secret de comportement des gardes. Réglages disponibles dans « SECRETS ». Avec « Oui », les gardes vous sautent dessus à vue. Avec « Non », les gardes sont indifférents à vos actions.
KAZ	Modifie le statut de l'affichage du radar périphérique.
DT	Donne la version et la date de création du jeu.

JOE	Statut d'affichage modifié. Indique dans quelle direction se trouve votre officier de bâtiment (si vous en avez un) sur le radar. Valable pour les chapitres 2 à 5.
ALLTIMES	Vous serez informé de tous les éléments du jour.
CORETIMES	vous ne serez tenu informé que des événements importants.
GER1ENG5	Vous avez accès à tous les chapitres du jeu (patientez, le code est un peu long à agir). Allez en « NOUVELLE PARTIE » pour choisir votre chapitre de départ.
DEFAULTM	Vous n'avez plus accès qu'aux chapitres de début de jeu. Annule l'effet de GER1ENG5.
FARLEYMYDOG	Vous avez obtenu tous les modes « SECRETS » disponibles d'un coup.
SHOWTIME	Vous avez modifié le statut de l'affichage permanent des événements.

ASTUCES

• **INDICES GRATUITS** : Pour obtenir des indices à volonté, procurez-vous au moins 150 unités de monnaie d'échange (cigarettes...) et sauvez la partie. Allez parler au major qui vous donnera ses 3 indices contre vos 150 unités. Vous n'avez plus qu'à recharger votre précédente partie, vous aurez à nouveau vos 150 de monnaie d'échange, vous aurez eu vos indices, et le major pourra encore vous aider au chapitre suivant. En effet, le jeu n'enregistre l'état des indices que si vous sauvez, après y avoir fait appel.

• **USAGE D'UNIFORME ALLEMAND**
Si vous vous déguisez en allemand pour explorer tranquillement le camp, prenez bien soin de rester à distance des hauts gradés allemands. En effet, ils sont beaucoup plus difficiles à tromper, et peuvent détecter la supercherie.

ARCHANGEL

• Victime d'un accident de voiture tragique, le jeune Michael se retrouve catapulté dans un monde étrange et fantomatique. Il est l'élu de la prophétie. Celui choisi par le seigneur de la lumière pour combattre aux côtés des anges. Voici une modification de fichier pour Archangel en v. f. 1.0 et clavier Azerty :

HÉROS INVINCIBLE

À partir du bureau Windows, allez dans le répertoire du jeu :\Program Files\JoWooD\Archangel\bin. Une fois dans le dossier « bin », vous trouverez le fichier « standard.feel ». Copiez en lieu sûr un double de sécurité de ce fichier, puis chargez le fichier original dans un éditeur de textes (bloc-notes par exemple). Allez environ aux quatre cinquièmes de ce fichier, vous verrez un bloc d'instructions qui commence par « Name Game debug ». Vous y trouverez la commande : « Invulnerable 0 » qu'il suffit de remplacer par un « Invulnerable 1 ». Sauvez le fichier modifié, sortez et relancez le jeu. Vous êtes devenu invulnérable.

• Petite astuce : pour voir de l'autre côté des portes fermées, il suffit de déplacer la caméra au maximum vers le haut, tout en étant plaqué à la porte.

AGE OF MYTHOLOGY

• Prenez en main le destin d'une civilisation antique et menez-la vers la légende et le développement. Dieux, déesses, démons seront à vos côtés pour vous aider par l'octroi de pouvoirs divins, de héros mythiques et autres unités spéciales, dans ce successeur du fameux Age of Kings. Codes pour la version 1.0 française, clavier azerty de A.O.M. Les codes sont uniquement en majuscules (attention, respectez bien les espaces).

• Lancez ou chargez une partie en mode Campagne ou en mode Un joueur. Pendant le jeu, appuyez sur la touche [Entrée] pour ouvrir une petite fenêtre de saisie. Saisissez le code choisi, suivi d'[Entrée].

CODE	EFFET
ATM OF EREBUS	Donne 1 000 unités d'or.
JUNK FOOD NIGHT	Donne 1 000 unités de nourriture.
TROJAN HORSE FOR SALE	Donne 1 000 unités de bois.
WRATH OF THE GODS	Donne les pouvoirs divins offensifs : Orage foudroyant, Séisme, Averse de Météorites, Tornade.
PANDORAS BOX	Donne des pouvoirs divins aléatoires. Retapez le code, s'ils ne vous plaisent pas.
GOATUNHEIM	Donne le pouvoir divin de transformer en chèvres, les ennemis et même vos hommes.
FEAR THE FORAGE	Donne le pouvoir divin des buissons à baies animées (nécessite la présence de buissons à baies comestibles).
BAWK BAWK BOOM	Donne le pouvoir divin du déluge de poulets explosifs.
DIVINE INTERVENTION	Réactive un pouvoir divin déjà utilisé.
ISIS HEAR MY PLEA	Invoque 10 héros mythiques pour vous aider (ils apparaissent dans le Forum).
TINES OF POWER	Donne l'unité paysan géant armé de sa fourche.
WUV WOO	Donne l'unité Hyppopotame violet volant (rapide).

Jeux Crack

O CANADA
Donne l'unité super-ours canadien, hyper rapide avec des yeux laser.

I WANT TEH MONKEYS!!!1!
Une armée de 100 singes apparaît autour du Forum (il s'agit bien d'un 1 avant le point d'exclamation final).

SET ASCENDANT
Fait apparaître tous les animaux présents sur la carte.

IN DARKEST NIGHT
La nuit tombe.

LAY OF THE LAND
Les parties non explorées de la carte et du terrain de jeu sont visibles.

UNCERTAINTY AND DOUBT
Cache les parties non-explorées de la carte.

L33T SUPA H4X0R
Accélère la construction des bâtiments et des unités guerrières.

MOUNT OLYMPUS
Faveur des dieux au maximum.

CONSIDER THE INTERNET
Ralentit les déplacements des unités.

CHANNEL SURFING
Passe au scénario suivant.

THRILL OF VICTORY
Termine le scénario en cours (victoire).

RED TIDE L'eau se teinte de sang.

ENGINEERED GRAIN
Les animaux sauvages sont un peu plus nombreux.

MR. MONDAY
Effet surprise.

ROBIN HOOD : LA LEGENDE DE SHERWOOD

L'homme en habit vert, la terreur des collecteurs de taxes, le maître de la forêt de Sherwood... Oui, c'est bien de Robin de Locksley, dit Robin des Bois qu'il s'agit. Aidez-le à combattre les sbires du Sheriff de Nottingham, car l'avenir de l'Angleterre en dépend. Codes pour la v.f Azerty du jeu.

- Chargez ou commencez une nouvelle partie, puis pendant le jeu, vérifiez que Robin est en position debout, et placez le curseur souris sur l'icone de Robin accroupi (dans le coin, en bas à gauche). Appuyez sur la touche [F11] pour que la console apparaisse. Tapez l'un des codes choisis, validez-le par [Entrée] et appuyez de nouveau sur [Entrée] pour ressortir de la console:

CODE	EFFET
BINGO	Donne à Robin 999 flèches et 999 pièces d'or.
GOODLUCK	Donne 100 trèfles porte-bonheur à Robin.
IMMUNITY	Robin est invulnérable aux coups.
CASH	1000 livres d'argent sonnantes et trébuchantes.
MERRYMAN	Rajoute un homme au groupe de Robin.
UNBLIP	Rend visibles tous les personnages cachés de la carte.
WINNER	Vous avez gagné/fini la mission.
PAM	Soldats stupides en combat rapproché.
EINSTEIN	Affiche les objets en mode Fil de Fer. Retapez pour annuler l'effet.

ASTUCES

• Pour battre facilement les paladins, une bonne tactique est d'entraîner le plus fort de vos hommes (Willy) aux arts martiaux dans le camp de la forêt de Sherwood. Si vous poussez son niveau de combat au maximum, il deviendra une redoutable machine à casser du chevalier ennemi.

• Fabriquez beaucoup de flèches d'avance pour Robin, dans les ateliers de la forêt, en mettant vos hommes à cette tâche. Robin est de loin celui qui se sert le mieux d'un arc, et qui a la plus longue portée. Il ne doit pas manquer de munitions.

ICEWIND DALE 2

Voici un petit complément pour Icewind Dale 2 en v. f. 2.01 azerty, pour créer encore plus d'objets magiques à utiliser avec le code spécial de création.

• Pour obtenir la console dans le jeu : Sous Windows, allez dans « Demarrer/Programmes/Black Isle/ Icewind Dale II ». Vous y trouverez un programme nommé « Configurer Icewind Dale II ». Lancez-le, puis allez dans l'onglet « Jeu » et dans « Paramètres de jeu ». Cochez l'option « Console de triche » et validez par « OK ». Sortez et lancez le jeu.

• Dans le jeu, appuyez sur **[CTRL] + [TAB]** en même temps pour obtenir la console. Tapez le code de création d'objets, suivi de deux appuis sur [Entrée]. Obtenir les caractères spéciaux : **[:] = [MAJ.] + [DOLLAR]; [(] = [MAJ.] + [9]; [)] = [MAJ.] + [0]; ["] = [MAJ.] + [PETIT 2].**

CREATION D'OBJETS

• Pour créer l'objet XXXX, remplacez XXXX par l'identifiant désiré choisi dans la liste d'objets, dans le code :

CTRLALTDELETE : createitem("XXXX")

IDENTIFIANT	DESCRIPTION
00BRAC10	Gantelets d'Expertise Martiale (+1/+2)
00BRAC11	Bracelets de perles islandaises (CA +4)
00GEM29	Gemme Larme de Roi
00HFAXBB	Grande hache Vol du Couard (+5/+5)
11HFAXEW	Grande hache La Femme du Bourreau (+3/+3)
00HFAXBD	Hache de lancer Grande Mortnoire (D+3/BA+3)
00HFAXCK	Hache de lancer Souffle-Tempête (D+5/BA+5)
00HFAXSC	Hache de lancer Hache Hurlante (+5/+5)
11HFAXHO	Hache de lancer de Dullcobble (+3/+3)
00HFAXSP	Hache bataille Allié de la Mort (+2/+2)
11HFAXKS	Hache de bataille Brise-Barriques (+3/+3)
51HFAXDF	Hache de Bataille du Destin Duergar (+3/+3)
ZZI6HFSC	Hache de bataille Grand Brise-Écailles (+5/+5)
63HFCBMP	Gourdin Patte de Singe d'Extrême Préjudice (+5/+5)
00HFCBHK	Gourdin de Confusion (+5/+5)
11HFCBMK	Gourdin Chemins de Kuldahar (+4/+4)
50HFCLBT	Gourdin Torche éternelle fabuleuse de Belib
00HFFLSR	Fléau des Chaînes de Juste Force (+3/+3)
00HFMRSS	Fléau Crâne de Svirfneblin hurlant (+3/+3)
11HFFLBC	Fléau Carillon noir du Garde-Cloches (+5/+5)
63HFFLPF	Fléau bouillant de Pustule (+5/+5)
00HFHBDC	Hallebarde Main du Flibustier (+3/+3)
63HFHBPB	Hallebarde Brisarme ardente de Pudu (+5/+5)
00HFHBHL	Marteau Lucerne sacrée Swizarnien (+3/+3)
51HFHRDA	Marteau de guerre des Ténèbres Absolues (+2/+2)
51HFHRVA	Marteau de guerre Vaillant Funeste (+3/+3)
11HFHRCR	Marteau de guerre Lentement mais Sûrement (+4/+4)
00HFHMPH	Marteau de guerre: Broyeur (+5/+5)
63HFHRBI	Marteau de guerre Brutal Impact de Xvim (+5/+5)
00HFMECF	Masse Main de fer d'Ohanion (+1/+1)
00HFMRMG	Masse Cadeau de Lathandre (+5/+5)
ZZJ6HFMM	Masse Bénédiction de Séluné (+5/+5)
00HFMRMS	Morgenstern Montagnes de Séluné (+3/+3)
00HFBLSF	Arc de Sophia (+3/+4)
00HFBLSR	Arc Grand Percesoleil (+4/+4)
00HFBSEH	Arc Oeil Vif du Chasseur (+2/+2)
00HFBSRS	Arc Transpercelièvres (+3/+3)
00HFHXGE	Arbalète Geloise Bien-Aimée (+3/+3)
00HFHXHF	Arbalète Folie de Hagnen Odepierre (+5/+5)
00HFHXIA	Arbalète de Mithril (+7/+7)
00HFHXMR	Arbalète Brisemailles renforcée (+4/+4)
00HFLXHF	Arbalète Bêtise de Hagnen Odepierre (+3/+5)
00HFLXIM	Arbalète Fière Réponse de Marie de Fer (+3/+3)
00HFLXMB	Arbalète Percevive de Makavail (+2/+2)
51HFHXDB	Arbalète du Destin de Dragu (+3/+4)
51HFHXHB	Arbalète Infernale de Dragu (+3/+4)
00HFSLDB	Lame de soins de Delnar (soigne!)
00HFSRIM	Lance Mangevie (+5/+5 vampirique)
11HFSRNP	Lance Douze pas (+4/+4)
50HFSRKS	Lance de chasse de Kyosti (+2/+2)
00STAF86	Bâton spectral (+5/+5)
11HFSFPI	Bâton cerclé de fer (+3/+5)
12HFSFWS	Bâton de Murmure de Caballus (+4/+3)
51HFSFRH	Bâton Tanuki inoffensif de Ryomaru
00WAND01	Baguette de terreur
00WAND02	Baguette de projectiles Magiques
00WAND03	Baguette de paralysie
00WAND04	Baguette de boules de feu
00WAND05	Baguette de foudre
00WAND06	Baguette de sommeil
00WAND08	Baguette des Cieux (colonne de feu)
11HFSGLH	Fronde Main gauche des ténèbres (+5/+5)
62HFDGXF	Dague Croc de Désespoir de Xvim (+5/+5)
00HFDGFW	Dague Coupe-Arguments (+3/+3)
11HFDGGH	Dague Tueuse de Gobelins (+3/+3)
50HFDGLT	Dague Langue de Lamie Noire (+2/+2)
52HFDGSH	Dague Crochet du Baron Sulo (+1/-1)
61HFDGWS	Dague Pique-Wivernes
00HFSSSK	Épée courte Lame de l'Assassin (+5/+5)
00HFSSTD	Épée courte Honte de Thy-Dunag (+3/+5)
11HFSLHE	Épée longue Cœur Doré de S'feria Ranul (+5/+5)
50HFSLWB	Épée longue Lame de Spectre de Tumulus (+3/+3)
60HFSLHA	Épée Longue Lumière de Cera Sumat (+10/+10)
63HFSCSS	Cimeterre des Sans-Ames (+5/+5)
00HFSBRC	Épée Bâtarde Ennemie de l'ordre maudite (+5/+5).
00HFSBWR	Bâtarde +3 Courroux sanglant maudite.
ZZR6HFWB	Épée à deux mains Coup de Tonnerre (+1/+1)
11HFSTWS	Épée à deux mains Saga de la lame céleste (+5/+5)